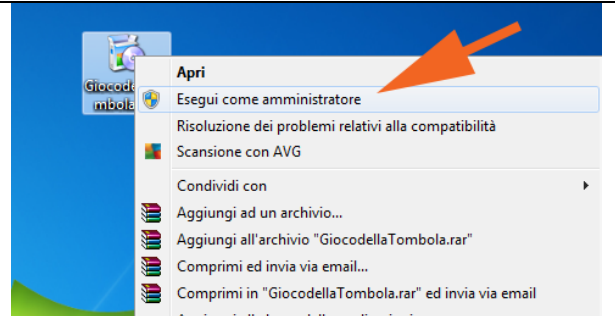


## Manuale di installazione il Gioco della Tombola

### Passo 1)

Salvate il pacchetto **SETUP\_TOMBOLA\_DEMO** sul desktop ed avviatelo.

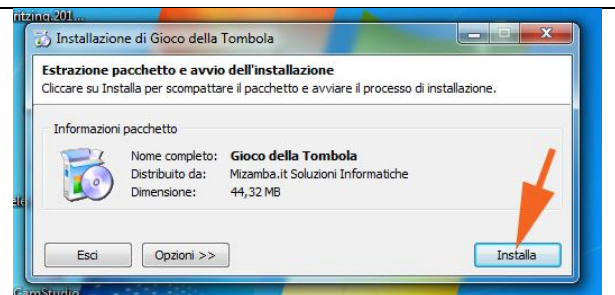
Attenzione dovete essere gli amministratori del computer altrimenti è necessario eseguire il comando Esegui come amministratore (vedi immagine a lato)



### Passo 2)

Il processo di installazione è molto semplice e veloce. E' sufficiente inserire il codice installazione quando richiesto.

Nella versione DEMO il codice di installazione non è verrà richiesto.



### Passo 3)

Terminato il processo di installazione sul desktop del PC trovate l'icona de il programma Gioco della Tombola.

Avviate il programma e buon divertimento!!!

Per uscire dal programma è sufficiente premere da tastiera il tasto ESC



## **PULSANTI FUNZIONE**

### **Tasto F1 – Nuova estrazione con scelta tipo di estrazione**

Il **tasto funzione F1** permette di azzerare l'estrazione in corso. Annullando l'estrazione tutti i numeri estratti fino a quel momento verranno cancellati.

Il controllo delle vincite, sulle cartelle presenti nel sistema, verrà analogamente azzerato.

Nella finestra che si apre è possibile scegliere il tipo di estrazione che si intende utilizzare per la giocata che sta per iniziare. Durante la giocata non è possibile cambiare modalità di estrazione.

#### **TIPI DI ESTRAZIONE DA SCEGLIERE**

**Estrazione manuale:** Selezionando questa modalità di estrazione sarà l'operatore a scegliere, con un doppio click sul tabellone, il numero estratto. Con un doppio click sul tabellone un numero estratto può essere eliminato (estratto per errore ad esempio!!)

**Estrazione semi-automatica:** Selezionando questa modalità di estrazione l'operatore, per eseguire l'estrazione di un nuovo numero, dovrà semplicemente premere il pulsante ESTRAI. I numeri estratti saranno scelti dal software in maniera del tutto casuale. Una volta estratto un numero è impossibile eliminarlo.

**Estrazione automatica:** Selezionando questa modalità di estrazione il sistema estrarrà automaticamente e ad intervalli regolari i numeri. I numeri estratti saranno scelti dal software in maniera del tutto casuale. I numeri estratti saranno scelti dal software in maniera del tutto casuale. Una volta estratto un numero è impossibile eliminarlo. Per iniziare l'estrazione è necessario selezionare, in alto a destra, il flag AUTOESTRAZIONE. Deselezionando questo flag l'autoestrazione verrà fermata. Per riavviarla sarà necessario attivare nuovamente il flag

### **Tasto F2 - Gestione grafica del tabellone**

Il **tasto funzione F2** permette di aprire la finestra per la gestione della grafica del tabellone.

Funzione questa molto importante poiché rende possibile la modifica del colore di sfondo del tabellone stesso.

Cambiando il colore dello sfondo del tabellone consigliamo di modificare anche il colore dei font sia per i numeri accesi (numeri già estratti) sia per i numeri spenti (numeri non ancora estratti).

### **Tasto F3 - Gestione estrazione**

Il **tasto funzione F3** permette di aprire la finestra per la gestione dell'estrazione dei numeri.

Nella scheda **Gestione animazione** è possibile modificare i parametri grafici dell'animazione del numero estratto. Parliamo naturalmente del tipo di font utilizzato e delle sue dimensioni.

Nella scheda **Estrazione automatica** è possibile, se attiva la modalità estrazione automatica, modificare la durata dell'intervallo che intercorre tra una estrazione e l'altra. Valore minimo selezionabile 12 secondi

### **Tasto F4 - Gestione smorfia**

Il **tasto funzione F4** permette di aprire proprio la finestra di gestione della smorfia.

Ogni regione, ogni provincia, ogni luogo associa ad un numero un detto particolare. Attraverso questa opzione è possibile modificare a piacere la smorfia abbinata a tutti i novanta numeri della tombola.

Premendo il pulsante Ripristina verrà riproposta la smorfia originale caricata nel software.

### **Tasto F5 - Generazione cartelle**

Sicuramente una delle funzioni più importanti del software. Attraverso questa è possibile generare le cartelle per giocare alla tombola.

Gli unici dati richiesti sono il numero di fogli da produrre e il nome dell'organizzazione. Ogni foglio generato conterrà 6 cartelle da 15 numeri (ovvero tutti i 90 numeri della tombola). Il nome dell'organizzazione invece risulterà molto utile, così da personalizzare ogni serie di cartelle prodotte.

La gestione delle stampe delle cartelle invece non è presente in questa finestra ma nella successiva, raggiungibile premendo il **tasto funzione F6**.

## **Tasto F6 - Gestione stampe**

Dopo aver generato le cartelle (tasto F5) non resta altro che stamparle. Questa finestra contiene tutto il necessario per eseguire questa operazione.

Il file così creato verrà salvato sul DESKTOP in formato PDF così da poterlo trattare facilmente con qualsiasi programma di lettura di questo formato universalmente conosciuto.

Il programma è in grado di produrre 5 tipi di stampe diverse:

- Un foglio A4 contenente 6 cartelle
- Un foglio A4 contenente 3 cartelle
- Un foglio A4 contenente una sola cartella di grande dimensione
- Un foglio A4 contenete 2 cartelle
- Un foglio A4 contenete 4 cartelle (con simbolo di taglio)

## **Tasto F7 - Gestione cartelle generate**

Nella finestra che si apre, dopo aver premuto il tasto funzione F7, potrete eliminare tutte le cartelle presenti nel sistema oppure solo quelle che non sono ancora state stampate.

E' possibile inoltre, nella sezione Gestione cartelle stampate, cambiare lo stato di una cartella portandolo da stampata a non stampata. In questo modo tale cartella non verrà controllata durante l'estrazione dei numeri della tombola.

Questa funzione potrebbe tornare utile quando sono state stampate molte cartelle che però sono rimaste invendute (o non distribuite) e quindi inutili al fine del controllo delle vincite.

## **Tasto F8 - Gestione controllo vincite**

Altra funzione molto importante del software è il controllo delle vincite sulle cartelle stampate. Durante l'estrazione il programma controlla in tempo reale le vincite e ne dà segnalazione (doppio click sul tabellone principale nel riquadro del nostro logo Fast and Fest).

Su questa finestra è possibile impostare il numero di vincite controllabili per ambo, terno, quaterna e cinquina. Le tombole invece verranno tutte segnalate.

Cliccando due volte sulla cartella vincente (nel riquadro di segnalazione), il sistema mostrerà a video proprio la cartella vincente.

Attenzione, solo le cartelle effettivamente stampate (contenute cioè nel file PDF generato) sono controllate dal sistema. Le cartelle non ancora stampate vengono ignorate dalla funzione di controllo delle vincite.

**IMPORTANTE: Per visualizzare il riquadro di segnalazione cliccare due volte sul logo Fast and Fest sul tabellone principale.**